컴퓨터프로그래밍I 기말프로젝트 작업체계안내서

1. 해야 하는 것

2인용 테트리스 게임 만들기

- 아이템이 존재함

- 결과를 텍스트 파일에 출력함

- 두 플레이어의 블록은 구분되어야 함

- 플레이어당 30개의 턴이 있음

- 플레이어가 블록을 놓아서 사라진 라인에 대해서 1점

- 큰 점수를 가지는 사람이 이김

- 게임은 60개의 턴이 종료되거나 블록으로 메워지면 종료

- 플레이어가 2개 이상의 라인을 없애면 아이템 지급

- 아이템의 사용은 한 턴에 한 번만(선착순이며 늦은 쪽의 아이템은 유지)

> 자기 턴에 사용하면 상대 턴이 5초간 정지되고 상대 블록을 결정함

> 남의 턴에 사용하면 자기 턴이 5초간 정지되고 자기 블록을 결정함

> 블록의 결정은 1~4의 숫자로

- P를 누르면 다른 키를 누를 때까지 게임이 정지됨

- ESC를 누르면 게임이 정지되며 로그가 기록되지 않음

1. 주어진 것

싱글 모드 테트리스 게임

* 게임 소스

1. 전제된 것

- 테트리스 판의 규격이 예시와 동일할 것

- 게임 상황 정보가 다음을 표시할 것

> 다음 블록의 모양

> 양쪽의 점수와 양쪽이 가진 아이템의 수

- 키보드 배열과 1~4까지의 테트리스 일련번호가 예시와 동일할 것

- 출력은 다음을 담을 것

> 시작 시간

> 양쪽에 대하여 점수와 얻은 아이템과 잃은 아이템의 수

- 양쪽의 플레이 시간에 있어 반대편의 방향키는 작동하지 않음

- 현재 블록과 쌓인 블록은 구분되어야 함

- 각 차례에서 누구의 차례인지 표시해야 함

- 블록이 선을 초과하여 쌓이면 게임이 종료됨(선에 닿는 것은 허용)



